Memory Card

PlayStation

Utile per salvare
i Bimbi Sperduti

Memory Card
1 block

www.playstation.disneyeurope.com

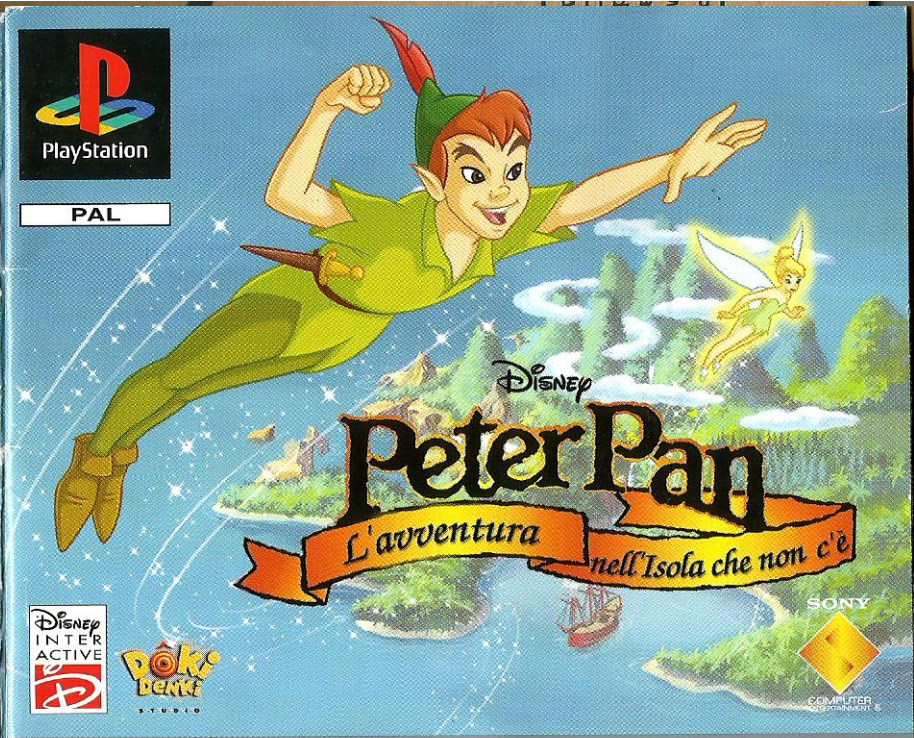
SCES-03713

"PlayStation", " " and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and are registered trademarks of Sony Corporation.
Game © 2002 Disney. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Dôki Denki.

711719471028

PlayStation

PAL



PlayStation®
PLATINUM

Precauzioni

● Il disco contiene software per la console PlayStation® e per il sistema informatico di intrattenimento PlayStation®2. Non usare questo disco con un altro sistema, poiché potrebbe danneggiarlo. ● Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche della PlayStation® per il mercato PAL. Non può essere utilizzato con versioni straniere della PlayStation®. ● Leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation® o PlayStation®2 per garantire un uso corretto. ● Inserire il disco nella PlayStation® con il lato inciso desiderato rivolto verso il basso. ● Tenere il disco per il bordo, evitando di toccarne la superficie. ● Mantenere il disco pulito e privo di graffi. Se la superficie dovesse sporcarsi, pulirla con un panno morbido. ● Non lasciare il disco vicino a fonti di calore né esporlo a luce solare diretta o ad eccessiva umidità. ● Non utilizzare dischi dalla forma irregolare, incrinati, incurvati, o dischi che sono stati riparati con nastro adesivo, poiché potrebbero provocare problemi di funzionamento.

Avvertenza

Fare una pausa di circa 15 minuti per ogni ora di gioco. Evitare di giocare quando si è stanchi o non si è dormito abbastanza. Giocare sempre in una stanza ben illuminata, sedendo il più lontano possibile dallo schermo. Alcune persone sono soggette a crisi epilettiche se esposte a particolari configurazioni di luci o a luci intermittenti. Tali persone potrebbero subire un attacco epilettico guardando immagini televisive o giocando con videogiochi. Anche giocatori che non hanno mai avuto una crisi potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata. Consultare il proprio medico prima di giocare con videogiochi se si soffre di forme epilettiche o si dovessero avvertire alcuni dei sintomi seguenti durante il gioco: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza o di orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

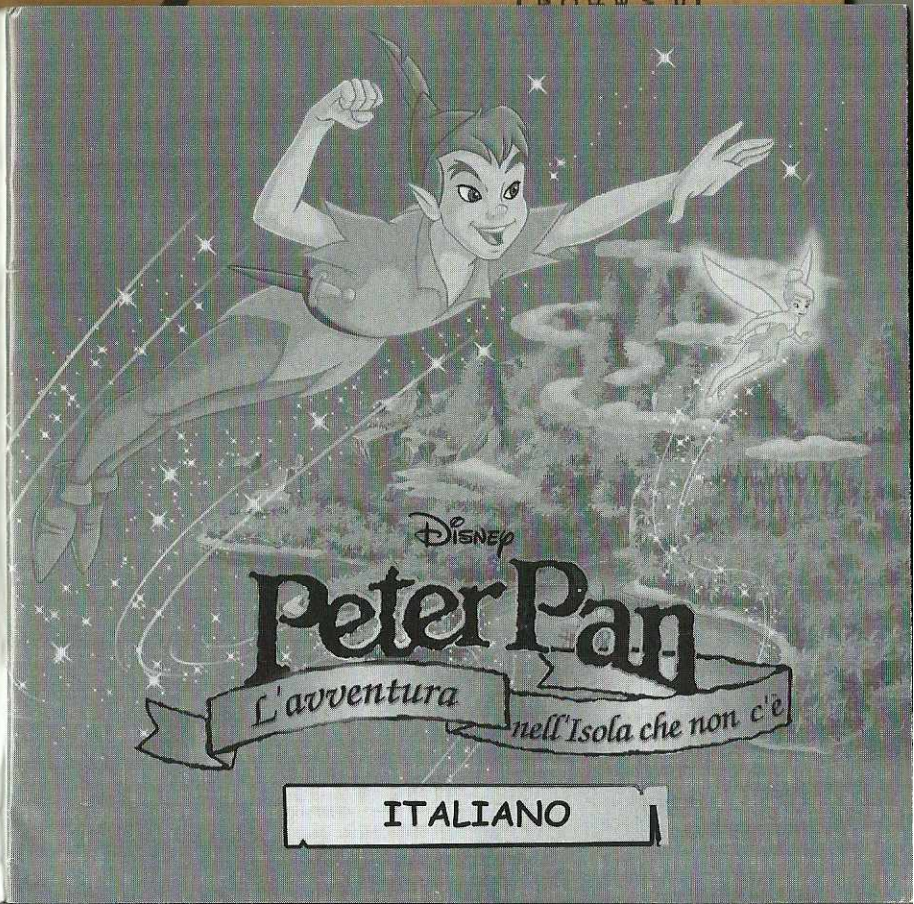
La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori oltre a sviluppatori, editori e rivenditori autorizzati. Qualora si sospetti che questo gioco sia una copia non autorizzata o si abbiano altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando al numero riportato sul retro del manuale.

I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi POWERLINE si trovano sul retro di questo manuale.

Game © 2002 Disney. All Rights Reserved. Library programs © 1993-2003 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Dōki Denki.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK

SCES-03713



ALLESTIMENTO

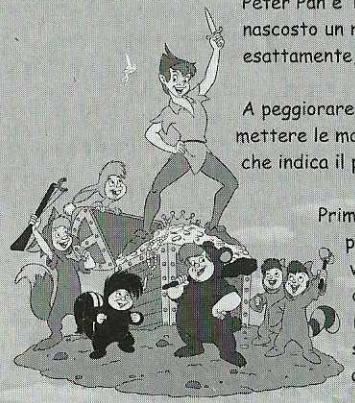
Allestisci la tua console seguendo le indicazioni del manuale di istruzioni. Inserisci il disco di **Peter Pan - L'avventura nell'Isola che non c'è** e chiudi il coperchio. Accendi la console posizionando il tasto POWER (accensione) su ON. Non inserire o rimuovere periferiche o MEMORY CARD (Scheda di Memoria) quando la console è accesa. Prima di iniziare a giocare, accertati di avere a disposizione blocchi liberi sufficienti sulla MEMORY CARD (Scheda di Memoria).

NOTA: per quanto corrette al momento della pubblicazione, le informazioni contenute in questo manuale potrebbero non contenere alcune modifiche apportate successivamente durante lo sviluppo del gioco. Tutte le videate presenti in questo manuale sono state tratte dalla versione inglese del gioco. Alcune di queste potrebbero corrispondere a videate presenti nella versione non ancora definitiva del gioco e quindi differire da quelle della versione finale.

TASTI DIREZIONALI - MOVIMENTO

In questo manuale, ⬆, ⬇, ⬅, ➡ ecc. indicano la direzione dei tasti direzionali e della levetta analogica sinistra.

IL TESORO NASCOSTO E IL PERFIDO PIANO DI CAPITAN UNCINO



Peter Pan e Trilli sono venuti a sapere che sull'Isola che non c'è è nascosto un misterioso tesoro. Purtroppo non sanno dove si trova esattamente, altrimenti che mistero sarebbe!

A peggiorare le cose ci si mette Capitan Uncino: anche lui vuole mettere le mani, anzi la mano e l'uncino, sul tesoro e ha una mappa che indica il posto esatto in cui è nascosto.

Prima che Peter Pan possa iniziare la sua ricerca, il perfido Uncino taglia la mappa in quattro pezzi, che vengono portati via dal vento. Adesso soltanto lui sa dove è nascosto il tesoro. Inizia quindi la gara: chi riuscirà a trovarlo per primo? Certo che Peter Pan è svantaggiato: per scoprire dove si trova il tesoro deve trovare prima le quattro parti della mappa.

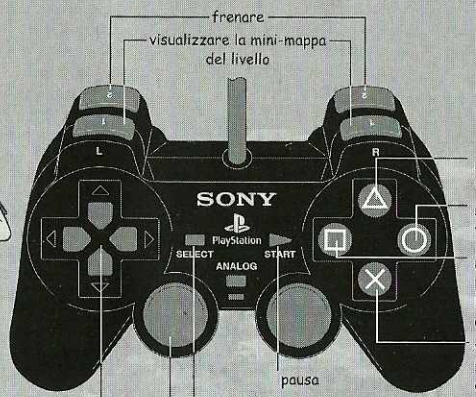
Come se non bastasse, Capitan Uncino e la sua ciurma di pirati hanno rapito i Bimbi Sperduti, gli amici di Peter Pan.

Devi aiutare Peter Pan e Trilli a trovare i pezzi della mappa, salvare i Bimbi Sperduti e arrivare al tesoro prima di Capitan Uncino. Sei pronto ad affrontare questa sfida?

Dovrai esplorare l'Isola che non c'è in lungo e in largo, superando i vari ostacoli che incontrerai. Per fortuna Peter Pan può volare e si può avvalere di una vasta gamma di speciali dispositivi che gli serviranno nel corso dell'avventura. Ricordati però che volare sull'Isola che non c'è è più difficile di quanto sembri; inoltre, devi sempre stare attento alla ciurma di Capitan Uncino. I pirati potrebbero nascondersi dappertutto!

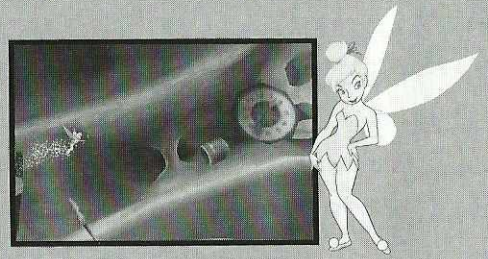
COMANDI PER PETER PAN

Per guidare Peter Pan sull'Isola che non c'è dovrai usare questi comandi.
Quelli per Trilli sono leggermente diversi e sono spiegati nel paragrafo successivo.



NOTA: per utilizzare la levetta sinistra del controller analogico (DUALSHOCK®), assicurati che l'interruttore modalità ANALOG (analogica) sia impostato su ON (LED display: rosso).

SISTEMA DI CONTROLLO PER TRILLI



A volte Peter Pan ha bisogno dell'aiuto di Trilli per superare certi punti sull'Isola che non c'è. Dato che è molto più piccola di Peter Pan, è l'aiuto ideale soprattutto quando si tratta di passare attraverso punti molto stretti. La schermata di gioco cambia leggermente durante questa fase dell'avventura e il sistema di controllo per Trilli è un po' diverso da quello usato per muovere Peter Pan. Per farle superare gli ostacoli, premi il tasto ⊗ per farla salire più in alto, mentre per farla scivolare verso il basso devi rilasciare il tasto.

COME UTILIZZARE I MENU

Utilizza i tasti direzionali per evidenziare un'opzione, quindi premi il tasto ⊗ per confermare. Premi il tasto △ per tornare alla schermata di menu precedente senza accettare alcun cambiamento.

PER INIZIARE

Al termine del caricamento del gioco verrà visualizzata un'immagine di Peter Pan in duello contro Capitan Uncino. Premi il tasto START (avvio) per accedere al menu principale.

Schermata Nuovo giocatore/Carica giocatore

Selezionando NUOVO GIOCATORE, ti verrà chiesto di inserire un nome. Selezionando CARICA GIOCATORE, potrai scegliere una delle quattro partite precedentemente salvate. Dopo aver inserito il nome o aver selezionato una partita salvata, premi il tasto ⊗ per confermare e accedere al menu principale.

MENU PRINCIPALE

Esegui avventura

Si aprirà la mappa dell'Isola che non c'è e potrai iniziare la tua avventura! Dovrai essere forte, coraggioso e fortunato!

OPZIONI

Da questo menu puoi cambiare le impostazioni del gioco. Premi ⬅ o ➡ per selezionare un'opzione. Quando hai finito, premi il tasto △ per tornare al menu principale.

Riconoscimenti

Scegli questa opzione per visualizzare i nomi di tutti coloro che hanno preso parte alla realizzazione del gioco. Premi il tasto ⊗ per tornare al menu delle opzioni.

Impostazioni schermo

Premi ⬆, ⬇, ⬅, o ➡ per regolare la posizione dello schermo a tuo piacimento. Quando hai terminato, premi il tasto ⊗ per confermare, quindi il tasto △ per tornare al menu delle opzioni.

Regola audio

Premi ⬅ o ➡ per selezionare un'opzione audio da regolare. Quando hai finito, premi il tasto △ per tornare al menu principale.

Stereo

Premi il tasto ⊗ per attivare o disattivare la funzione stereo. Premi ⬅ o ➡ per accedere ad altre opzioni audio.

Effetti sonori

Premi ⬅ per diminuire il volume degli effetti sonori oppure ➡ per aumentarlo. Premi il tasto ⊗ per confermare oppure △ per tornare indietro senza apportare alcuna modifica.

Musica

Premi ⬅ per diminuire il volume della musica oppure ➡ per aumentarlo. Premi il tasto ⊗ per confermare oppure △ per tornare indietro senza apportare alcuna modifica.

Funzione vibrazione

Premi il tasto ⊗ per attivare o disattivare la funzione di vibrazione del controller analogico (DUALSHOCK®).

IL GIOCO

Sull'Isola che non c'è ci sono cinque aree da esplorare, ognuna piena di nemici e di sfide da superare. Nel corso del gioco puoi tornare in aree o livelli già esplorati se hai dimenticato qualcosa, oppure se devi raccogliere altre penne, o ancora per trovare l'entrata che ti permette di accedere a un altro livello. Sarà un percorso tortuoso fino al duello finale con Capitan Uncino!

MAPPA DELL'ISOLA CHE NON C'È

Questa è la prima schermata che visualizzerai dopo aver iniziato una nuova partita o averne selezionata una salvata in precedenza.

L'Isola che non c'è è composta da cinque aree: Albero dell'Impiccato, Golfo delle Sirene, Covo dei Pirati, Roccia del Teschio e Villaggio Indiano, più Negozio Indiano. All'inizio potrai raggiungere solo quest'ultimo e parte dell'area nei pressi dell'Albero dell'Impiccato. Man mano che completerai le varie parti dell'avventura, avrai accesso alle altre aree della mappa. Dopo aver completato un livello, potrai tornarvi per raccogliere altre penne, aprire le entrate per accedere ad altre zone dell'Isola che non c'è oppure sconfiggere i nemici evitati in precedenza.

COMANDI DI NAVIGAZIONE NELLA MAPPA

Tasto L1:	tornare all'area precedente dell'Isola che non c'è
Tasto R1:	accedere all'area successiva dell'Isola che non c'è
⬅ + ➡:	scorrere i vari livelli
Tasto ⊗:	accedere al livello evidenziato
Tasto ▶ START:	accedere al menu Pausa/Salva gioco

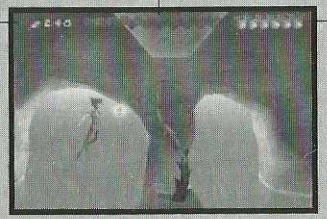
SALVATAGGIO DI UNA PARTITA

Premi il tasto START (avvio) per salvare la partita mentre ti trovi nella schermata della mappa. Scegli Salva gioco, quindi seleziona uno dei quattro file della memory card (Scheda di Memoria) in cui desideri salvare la partita. Verranno visualizzate le partite salvate in precedenza, il nome che hai assegnato ai file e una percentuale che indica a che punto del gioco sei arrivato. Se vuoi salvare su uno di questi file, dovrai confermare la tua scelta. Quando hai finito, premi △ per tornare alla mappa dell'Isola che non c'è.

NOTA: puoi salvare la partita solo dalla mappa dell'Isola che non c'è e non da un livello di gioco.

LA SCHERMATA DI GIOCO

Peter Pan può volare in alto e in basso, a sinistra e a destra, sopra, intorno e a volte anche sotto gli ostacoli. Fai sempre attenzione all'indicatore di energia di Peter, che puoi controllare sull'interfaccia di gioco premendo il tasto SELECT (selezione). Se l'indicatore si sta per esaurire, faresti bene a trovare qualche bonus di energia prima di affrontare i nemici!



Indicatore di energia
Mostra lo stato di salute di Peter Pan. Se Peter va a sbattere contro ostacoli pericolosi o viene colpito dai nemici, il livello dell'indicatore scenderà. Le vite extra sono nascoste all'interno dei fiori: colpiscili con il pugnale per far tornare l'indicatore di energia al massimo.

Contatore di penne
Sull'Isola che non c'è le penne corrispondono ai soldi. Devi perciò aiutare Peter a raccoglierle ogni volta che le trova. Il contatore delle penne indica quante ne hai raccolto. Puoi scambiarle al Negozio Indiano per acquistare la polvere di fata, i bonus di energia o alcuni suggerimenti sull'avventura. Servono 900 penne per aprire il forziere misterioso nel Negozio Indiano.

Indicatore di polvere di fata
Nel corso dell'avventura, Peter può raccogliere e usare contro i nemici la polvere di fata, proprio come fa Trilli. Questa polvere magica solleva in aria le persone e gli oggetti. L'indicatore mostra quanta polvere di fata è rimasta. Puoi comprarla al Negozio Indiano, oppure trovarla su tutta l'Isola che non c'è. Cerca attentamente!

Mappa di gioco

Premi il tasto L1 o R1 per visualizzare una mappa del livello in cui ti trovi. La mappa indica la posizione esatta di Peter. Le aree che non hai ancora esplorato sono oscurate.

Volare sull'Isola che non c'è

Peter Pan raramente tocca terra nel corso dell'avventura; quindi, se vuoi riuscire nella tua impresa, devi diventare bravissimo a volare. Il tasto ⊗ controlla l'altitudine a cui vola Peter. Tieni premuto il tasto ⊗ per salire in alto e rilascialo per perdere quota. Premi ⬇, ⬅ o ➡ per controllare la direzione di Peter. Evita gli ostacoli che potrebbero causare danni al nostro eroe e cerca il modo migliore per volare sopra, intorno o addirittura sotto gli ostacoli e i nemici, invece di andarci a sbattere contro o affrontarli. Ricorda: Peter Pan diventa sempre più abile man mano che salva i Bimbi Sperduti.

Camminare sull'Isola che non c'è

Non devi sempre volare intorno agli ostacoli. A volte è più facile far atterrare Peter e superare l'ostacolo nella maniera classica, ovvero camminando. Premi ⬅ o ➡ per camminare; per accovacciarti premi ⬇.

COME SCONFIGGERE I NEMICI

Capitan Uncino e la sua banda di pirati faranno di tutto per impedire a Peter Pan di trovare il tesoro. Cercheranno di bloccargli la strada, oppure faranno la guardia per proteggere chiavi o altri oggetti che Peter Pan deve avere per proseguire nell'avventura. In questi casi, il nostro eroe deve sconfiggere i nemici per proseguire. Il pugnale di Peter Pan è nascosto da qualche parte sull'isola. Trovarlo è una delle priorità più urgenti.

Combattimento corpo a corpo

Il pugnale è ottimo nei combattimenti corpo a corpo. Premi il tasto ▣ per colpire i nemici.

Lancio del pugnale

Nel corso del gioco Peter imparerà a lanciare il pugnale, un trucchetto davvero utile. Per lanciare il pugnale, tieni premuto il tasto ▣. Peter può lanciarlo in avanti, in diagonale verso l'alto e in diagonale verso il basso. Per queste due ultime tecniche di lancio, premi ⬆ o ⬇ mentre tieni premuto il tasto ▣.

Non devi preoccuparti di perdere il pugnale dopo averlo lanciato, perché torna sempre da Peter. Allenati a lanciare il pugnale, dato che è molto più sicuro per Peter Pan attaccare a distanza, da dove i nemici non possono raggiungerlo. Attento, però, perché ci sono dei loschi figuri che, come Peter Pan, possono lanciare i pugnali; in questo caso, dovrai anche allenarti a schivare gli attacchi.

GLI OGGETTI DI PETER PAN

PUGNALE

È il primo oggetto che troverà Peter Pan, utilissimo per sconfiggere i pirati di Capitan Uncino. Puoi usarlo anche per colpire i fiori, in modo da ottenere le vite extra, oppure per lanciarlo contro determinati bersagli per aprire le porte. Quando Peter imparerà la tecnica di lancio del pugnale, sarà in grado di affrontare senza paura tutti gli agguati di Capitan Uncino e della sua ciurma. Premi il tasto ■ per colpire con il pugnale, mentre per lanciarlo devi tenere premuto il tasto ■.

PENNE

Raccogli le penne per scambiarle al Negozio Indiano con altri oggetti utili.

BONUS DI ENERGIA

Peter inizia la sua avventura con cinque cuori nell'indicatore di energia e può aumentarne il livello fino a dieci cuori, raccogliendo tutti i potenziatori di salute. Aiuta Peter a trovare tutti e cinque questi potenziatori di salute, nascosti nelle varie aree dell'Isola che non c'è. Ognuno di questi, oltre ad aumentare la capacità dell'indicatore di energia di un cuore, ne ripristina completamente il livello.

VITA EXTRA

È nascosta su tutta l'Isola che non c'è. Ogni vita extra ripristina l'indicatore di energia di Peter di un cuore.

POLVERE DI FATA

Questa polvere magica fa volare gli oggetti e le persone. Spruzzane un po' sui nemici per farli librare in aria e toglierli di mezzo; in questo modo diventeranno un bersaglio facile per Peter; sarà comunque più facile evitarli e proseguire. Spruzzando un po' di questa polverina sugli ostacoli che gli si pongono sul cammino, Peter potrà passarvi sotto. Puoi comprare la polvere di fata al Negozio Indiano, oppure trovarla nascosta nelle varie aree dell'Isola che non c'è. Quando Peter trova la polvere di fata, premi il tasto ● per spruzzarla.

FLAUTO DI PAN

Suonando questo flauto magico, Peter può vedere gli oggetti invisibili! Puoi suonarlo per avvistare i nemici invisibili o i massi che ti ostacolano la strada. Ricordati che potrai vedere gli oggetti invisibili solo mentre Peter suona il flauto e per pochi secondi dopo. Quando Peter trova il flauto, premi il tasto ▲ per suonarlo.

PEZZO DELLA MAPPA

Capitan Uncino ha tagliato la mappa in quattro parti. Dovrai trovare tutti e quattro i pezzi per raggiungere il tesoro e sfidare il perfido Capitano nel duello finale.

NEGOZIO INDIANO

Peter, nel corso dell'esplorazione dell'Isola che non c'è, raccoglie le penne che può scambiare al Negozio Indiano con altri oggetti. Su tutta l'isola è nascosta una serie di oggetti speciali. Una volta trovati, portali al Negozio Indiano e potrai vedere alcune sequenze dei film di Peter Pan. Quando avrai sbloccato una sequenza video, potrai vederla quante volte desideri. A volte anche l'astuto Peter Pan non è in grado di superare un ostacolo o sconfiggere un nemico. Non ti preoccupare: al Negozio Indiano potrai trovare molti suggerimenti utili per l'avventura, ovviamente a pagamento!

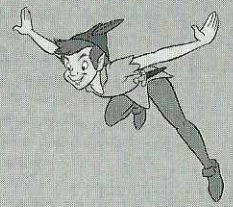
Se scegli i suggerimenti per l'avventura o i filmati di Peter Pan, premi i tasti ⬆ o ⬇ per fare la tua scelta, quindi premi il tasto ⊗ per confermarla. Premi il tasto △ per tornare al negozio. Dopo aver visto una sequenza video, premi il tasto ⊗ o ▶ START (avvio) per tornare al negozio. Alcuni suggerimenti vengono spiegati in più schermate successive. Premi ⬆ per visualizzare la pagina precedente e ⬇ per accedere a quella successiva. Premi il tasto △ per tornare alla lista dei suggerimenti.

Per comprare gli oggetti del Negozio Indiano, premi ⬅ o ➡ per scegliere un oggetto, quindi ⊗ per confermare l'acquisto. Premi il tasto △ per uscire dal negozio.

PAUSA

Premi il tasto ▶ START (avvio) per accedere al menu di pausa. Scegli Continua per continuare a giocare oppure Esci per tornare al menu principale. Se scegli Esci, ti verrà chiesto di confermare: scegli Sì per confermare oppure No per tornare al gioco.

GLI AMICI DI PETER PAN



PETER PAN

Peter Pan dovrà usare tutti i trucchi che conosce per arrivare al tesoro prima di Capitan Uncino. Peter sfrutta le sue abilità di volo e di combattimento per farsi strada attraverso i pericoli dell'Isola che non c'è, e migliorerà le sue capacità man mano che esplorerà l'isola e salverà i suoi amici, i Bimbi Sperduti. Apprenderà altre abilità e scoprirà preziosi oggetti speciali come il flauto di Pan e la povere di fata, che gli saranno utilissimi nel corso dell'avventura.

TRILLI

Trilli è la migliore amica di Peter Pan e gli sta sempre vicino per aiutarlo. Dato che è piccolissima, può passare nei punti più stretti. Ricordatene quando non riuscirai a superare un punto particolarmente... angusto.

BIMBI SPERDUTI

Devi aiutare Peter Pan a salvare i Bimbi Sperduti dalle grinfie di Capitan Uncino e della sua ciurma. Li troverai su tutta l'Isola che non c'è, a volte in nascondigli facili da individuare, altre volte in luoghi in cui non penseresti mai di guardare! Leporello, Orsetto, Svicolo e Trottolo contano su di te!

I NEMICI DI PETER PAN

CAPITAN UNCINO

Il perfido Capitan Uncino scorrazza di nuovo sull'Isola che non c'è per attuare i suoi perfidi piani. Quando lo sfiderai nel duello finale, stai attento a Spugna, il braccio destro di Capitan Uncino. Riconoscerai Capitan Uncino dal suo sguardo malefico, il mento a punta e la smorfia minacciosa. Oh, ovviamente anche dall'uncino al posto della mano sinistra!

LA CIURMA DI CAPITAN UNCINO

Cattivi in vista! La ciurma di pirati fedeli a Uncino metteranno in atto ogni possibile trucchetto per impedire a Peter Pan e a Trilli di raggiungere il tesoro prima del loro capo. La ciurma di Uncino comprende Dente Duro, Spugna, Terremoto e Graffio, tutti predoni di mare difficili da sconfiggere.

ALTRI NEMICI

Oltre a Capitan Uncino e ai suoi pirati, ci sono altri pericolosissimi nemici su tutta l'Isola che non c'è. Stai molto attento ai famelici piranha, ai pellicani bombardieri e agli sciami di zanzare.

Buona fortuna, Peter Pan!

TITOLI

DISNEY INTERACTIVE

Produttore	Chaun Ralls
Produttori responsabili	Scott Cuthbertson e Peter Wyse
Arte concettuale	Ken Christiansen
Direttore marketing	Mike Breslin
Direttore associato marketing	Nichol Bradford
Direttore CQ	David Arnspiger
Supervisore CQ	Douglas Jacobs
Capo progetto CQ	George Owens
Team collaudo CQ	James Collard, Justin DeCrow, Eitan Levine, Steve Lewis, Jonathan Martinez
Gruppo tecnologico CQ	Scott Torroll (Supervisore), David Yeung (Capo progetto), Mario Donis, Emil Haghnazarian, Brian Haynie, Caesar Infante, Jaime Serrano
Gruppo supporto e operazioni CQ	Suzan Carne, Susan Flores
Localizzazione	Philippe Juton, Kirsten Chidley
Ringraziamenti speciali	Disney Interactive Staff, Dan Winters, Stéphan Gonizzi, Térence Mosca-Toba, Carole Degoulet
Disney Characters Voices	Douglas Carrigan, Randy Coppinger, Rick Dempsey, Rita Kedineoglu, Ned Lott, Beth Glenday
Voci:	Alessio De Filippis, Carlo Reali, Enzo Garinei Rodolfo Bianchi, Ilaria Giorgino, Enrico Di Troia Mario Bombardieri, Massimo Gentile, Leonardo La Penna, Vittorio Battarra, Goffredo Matassi, Fabrizio De Flaviis, Gabriele Patriarca, Alessio Puccio, Giulio Renzi Ricci, Barbara De Bortoli
Editing e compressione video	Forward Never Straight Productions
Editing audio	Sonic Boom Sound Productions

DOKI DENKI

Direttore studio	Pascal Stradella
Produttore	Olivier Gaudino
Direttore progettazione	Marc Albinet
Direttore programmazione	Denis Dufour
Direttore animazioni	Bénédicte Peyrusse
Direttore reparto 3D	Emre Yaliniz
Direttore programmazione scenari	Hugues Fournaise
Coordinazione grafica	Pierre Bracconi
Direttore della grafica	Jean Marie Godeau
Capo compilazione	Jean Christophe Capdevila
Progettazione gioco principale	Christophe Garnier
Scrittura progetto	Pascal Cammisotto, Christophe Garnier
Assistente alla produzione	Benjamin Bonnefille
Grafica 2D e ambientazione 3D	Gaël Chaize, Pedro Fernandez, Fabien Gallégo, Lionel Grandclément, Donatienne Henno, Caroline Lacrouts, Jean Jacques Poncet, Olivier Roos, Eric Skoura, Albert Videt
Programmatori	Eric Avanzato, Jean-Vincent Lamy, Gilles Marion, Benoit Mayaux, Piotr Zambrzycki
Programmazione scenari	Romuald Beaucamps, Pacôme Magnin, Laurent Chartrey
Direttore FMV	Pascal Cammisotto

Direttore della grafica FMV	Pierre Bracconi
Supervisore FMV	Strad
Creazione personaggi di gioco e FMV	Vincent Beaufrère, Roxan Carle, François Delnord, Damien Pougheon
Animazione personaggi di gioco e FMV	Vincent Beaufrère, Roxan Carle, François Delnord, Anatole Huynh van Phuong, Xavier Lacombe, Damien Pougheon, Jean Christophe Serme, Jean Baptiste Vandamme
Luci FMV	Renaud Roullet
Composizione FMV	Cédric Grech, Léon Delay, Jean-Philippe Maras
Storyboard FMV	Yann Le Pon
Musica	Philippe Codecco, Guillaume Saurel
Effetti sonori	Laurent Frick
Collaudo	Bruno Marion
Realizzato in collaborazione con NC2tech	
Ringraziamenti speciali:	Anne-Marie Bacso, Anna Khmelevskaya

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

Produttore	Daimion Pinnock
Direttore produzione	Mark Hardy
Coordinatore licenza software	Shiho Deruiter
Direttore nuova versione	Flora Collingwood
Design manuale e confezione	James Phippen
Testi manuale e confezione	Russell Coburn
Approvazione testi manuale	Stephen Griffiths, Brian Goulbourn
Stampa	Rachel Glenister
Direttore CQ interno	Dave Parkinson
Supervisore CQ interno	Jim McCabe
Capo gruppo CQ	Phil Green
Collaudo CQ	Ian Cunliffe, Ian McEvoy, Carl Seddon, Vincent Tse, Michael Kennedy, Darren Perkins, Matthew Nuttall, Anthony Gill, Shaun Durney
Revisori TRC	Paul French, John Hale
Ringraziamenti speciali:	Sean Kelly, Shawn Layden, Simon Roberts e Florence Kum